

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berintegritas. Peningkatan tersebut didukung oleh UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu kesadaran seseorang untuk mewujudkan suasana dan proses belajar agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan adalah suatu hal penting dalam kehidupan manusia tanpa adanya pendidikan mungkin manusia akan mengalami kesusahan, karena definisi dari pendidikan itu sendiri adalah pembelajaran secara teori, keterampilan maupun kebiasaan dari perorangan ataupun kelompok. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal merupakan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar, dan tujuan dari pendidikan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan dengan belajar mengajar manusia akan mendapatkan perubahan yang bersifat positif.

Perkembangan teknologi saat ini sangat maju dengan pesat terutama dalam bidang informasi dan komunikasi. Dampak dari berkembangnya teknologi tersebut membuat hal-hal baru dalam pemanfaatannya terutama dalam bidang pendidikan (Arsyad, 2014). Perubahan yang dikarenakan perkembangan teknologi ialah pembaharuan dalam mengajar ataupun media pembelajarannya, meskipun mengalami perubahan atau pembaharuan perubahan teknologi nyata

membawa banyak sekali manfaat dalam mengajar maupun media pembelajarannya misalnya seperti mendorong proses pembelajaran lebih interaktif, menarik dan menyenangkan. Perkembangan teknologi digunakan juga untuk penggunaan alat media pembelajaran yang berbasis *electronic learning (e-learning)*. *E-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi komunikasi seperti handphone, komputer dan sebagainya. Pembelajaran menggunakan e-learning sangat membantu proses pembelajaran dengan cara pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Pendidikan masa kini mengacu pada pendidikan multi dimensi yang mengedepankan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) membuat pendidik harus mengikuti perkembangan teknologi. Dampak dari IPTEK juga membuat media pembelajaran sekarang sangat luas untuk diakses seperti buku teks, modul, jurnal dan video pembelajaran.

Fathurrohman (2015:16) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan pendidik dalam proses memperoleh pengetahuan dan pemahaman, menguasai keterampilan dan watak, serta membentuk sikap dan keyakinan pada diri siswa. Pembelajaran merupakan hal yang kompleks tidak hanya berisi tentang siswa, pembelajaran sendiri juga mencakup tentang faktor yang mempengaruhi suatu keberhasilan dari sistem pendidikan pendidik dan peserta didik. Peran pendidik sangat berpengaruh terhadap pembelajaran karena proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dapat menimbulkan ketidaknyamanan, penekanan, atau bahkan menimbulkan penolakan. Sebaliknya proses pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi

belajar peserta didik dan materi yang diajarkan akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi untuk membuat proses belajar lebih mudah disampaikan dan membuat minat seorang siswa meningkat (Arsyad, 2014). Multimedia dapat digunakan untuk menjadi konsep abstrak atau lebih konkret dengan menampilkan objek yang tidak bisa langsung dilihat oleh mata manusia dan multimedia mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga dalam menampilkan proses yang kompleks sehingga dapat lebih mudah untuk difahami (Sari, N.C.C.R dan Roviati, 2021). *Telegram* merupakan *Social Mesenger* yang berguna untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi antar penggunanya, fitur yang disediakan *telegram* juga beragam salah satunya ialah *bot*.

Materi Perakitan komputer di pelajari pada semester 1 dimana hanya dibahas di dalam dua pertemuan sehingga ada beberapa materi yang tidak tersampaikan semua ke siswa atau ada kasus dimana kelas tidak kebagian jadwal untuk praktik dikarenakan terbatasnya waktu pertemuan dan harus mengejar materi lain yang belum siswa pelajari.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru di SMKN 1 Bangil pembelajaran menggunakan media dinilai sangat penting akan tetapi yang media dimaksud ialah media yang tepat dan mudah dimengerti, bukan media yang hanya men-digitalkan materi saja. Beliau juga berkata bahwasanya dalam materi perakitan komputer masih belum adanya media ajar sebagai sumber belajar.

Berdasarkan kondisi sekolah yang dialami dan hasil wawancara peneliti mempunyai saran teknologi yang bisa digunakan untuk menjadi media

pembelajaran yaitu *bot Telegram* diharapkan *bot Telegram* dapat membantu berjalannya pembelajaran di kelas. Fungsi dari media pembelajaran ini dalam pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami, meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, dan mengatasi suatu keterbatasan siswa dari segi waktu.

Terdapat beberapa penelitian relevan yang digunakan sebagai dasar penelitian yaitu penelitian dari (Ratna Sari & Roviati, 2021) dengan kesimpulan yang berisikan tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran virtual dengan menggunakan aplikasi *bot telegram* dalam pembelajaran biologi materi protista dan fungi. Hasil analisis data yang didapat dari penilaian media pembelajaran dinyatakan valid untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Dari hasil analisis terhadap respon siswa dapat disimpulkan bahwa responden mengatakan Sangat Setuju jika media telegram digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Penilaian aspek kelayakan konten diperoleh 80% dengan kategori valid. Kategori valid diperoleh karena multimedia bot telegram sudah sesuai dengan indikator pembelajaran. Aspek kelayakan media secara keseluruhan memiliki presentase 87,6%. Multimedia pembelajaran interaktif bot telegram protista fungi dikatakan sangat valid karena telah memenuhi keempat aspek yaitu kesesuaian isi, kebahasaan, sesaji dan grafik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan (Mulyanto, 2020) dengan hasil penelitian *bot telegram* sebagai media informasi penelitian dan HaKI di LP2M. Pengguna hanya membutuhkan waktu kurang dari 1 menit untuk mendapatkan data penelitian atau HaKI yang diinginkan.

Selanjutnya pada penelitian pengembangan terdahulu yang lain yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Subiyantoro, 2020) penelitian ini bertujuan

mengembangkan *bot telegram* untuk memberi kemudahan belajar dan berlatih dengan unsur multimedia guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret. tingkat kelayakan media pembelajaran m-learning dengan *bot API* aplikasi *telegram* dapat dilihat berdasarkan hasil validasi materi, media, bahasa dan respons peserta didik uji coba.

Berdasarkan semua paparan diatas, permasalahan yang telah dijelaskan dan atas dasar penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan *bot telegram* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar dan layak digunakan di dalam kelas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *Bot Telegram* pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMKN 1 Bangil”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan *bot Telegram* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *bot Telegram* untuk digunakan dalam proses belajar mengajar?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan *bot Telegram* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

2. Mengetahui kelayakan *bot Telegram* untuk dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk *bot Telegram* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Bot Telegram* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ.
2. Media pelajaran *bot Telegram* yang memuat materi pelajaran dalam bentuk video pembelajaran, modul dan beberapa latihan soal.
3. Bagian-bagian *bot Telegram* terdiri dari: materi, video, latihan soal dan profil pengembang.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan masalah pada penelitian adalah:

1. Materi yang dimuat pada media pembelajaran ini hanya terbatas pada perakitan komputer.
2. Media pembelajaran diuji cobakan di kelas X SMKN 1 Bangil.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, yaitu mendapatkan pengalaman dan fasilitas berupa media pembelajaran lewat *bot Telegram* untuk meningkatkan minat belajar pada siswa dan pemahaman siswa.
2. Bagi guru, yaitu sebagai sumber pembelajaran dan evaluasi pada media pembelajaran komputer dan jaringan dasar dan meningkat guru mata pelajaran lain agar mengikuti penggunaan media pembelajaran yang serupa.

3. Bagi sekolah, yaitu terbantunya dengan meningkatkan kualitas siswa di sekolah.
4. Bagi peneliti, yaitu dapat menambah keterampilan serta kemampuan dalam penyelesaian permasalahan di dalam sekolah.

G. Definisi Istilah

Berikut ini adalah beberapa uraian definisi istilah yang tercantum pada penelitian ini :

1. Media pembelajaran merupakan perantara antara sumber dan penerima untuk mengantarkan sebuah informasi yang terarah atau terstruktur kearah pembelajaran contoh media pembelajaran yang dipakai seperti foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan dan media cetak.
2. *Bot telegram* adalah robot pihak ketiga yang memungkinkan penggunanya dapat berinteraksi berupa pesan, hingga menjalankan serangkaian perintah melalui format tertentu.